Tutoriel

Capitaine d'équipe interclubs

Auteur: Gérard CANTEGRIL	Objet : Tutoriel capitaine d'équipe interclubs
	Référence :TUT0902
	Date : 28-03-2009

1. Objet

Le présent document est un tutoriel pour faciliter l'accès et l'utilisation des services proposés par le site Badminton Netware. Ce n'est pas un manuel d'utilisation du logiciel BadNet.

Le site Badminton Netware propose l'hébergement de compétitions de type interclubs. Il permet aux organisateurs de déléguer aux capitaines des équipes la saisie des résultats des rencontres.

Il ne peut y avoir qu'un seul capitaine par équipe. Un capitaine peut manager plusieurs équipes.

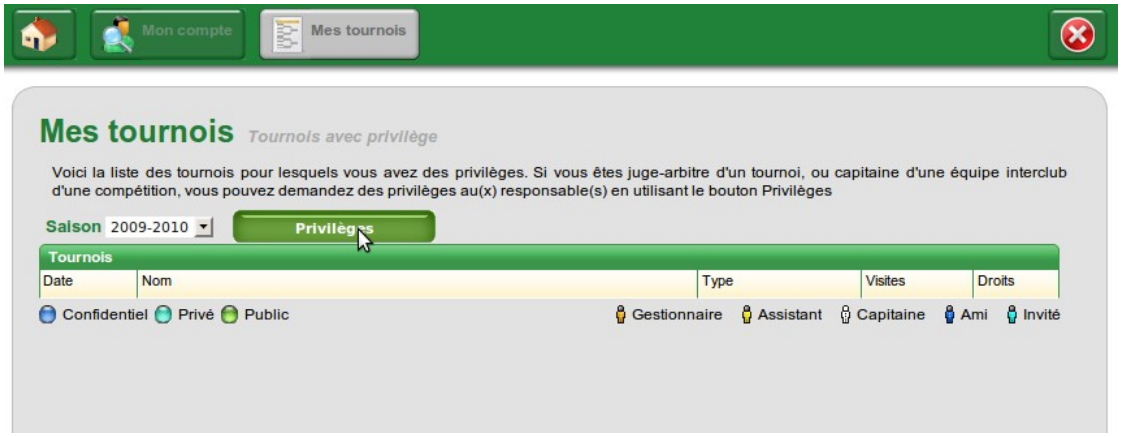
Lorsqu'une rencontre est terminée, un des deux capitaines saisit les résultats des matchs. Lorsque la saisie est terminée, un email contenant ces résultats est envoyé au second capitaine. La saisie est verrouillé pour le premier capitaine.

Lorsqu'il reçoit l'email, le second capitaine peux, en utilisant les liens présents dans le courriel, soit confirmer les résultats, soit les modifier. S'il les confirme, les résultats sont validés; les capitaines ne peuvent plus les modifier. Seul les gestionnaire du tournoi peuvent si besoin, les retoucher. S'il les modifie, quand il a terminé, un email est envoyé au premier capitaine qui, à son tour, peut accepter ou modifier les résultats; La saisie est alors verrouillée pour le second capitaine.

2. Devenir capitaine

Pour être capitaine d'équipe, il faut en premier lieu créer un compte utilisateur (voir le tutoriel « Créer un compte » dans la même collection). Il est possible d'utiliser un compte club mais c'est déconseillé. Par compte il est impossible de devenir capitaine en utilisant un compte joueur.

Une fois connecté, aller dans la page « Mes tournois »

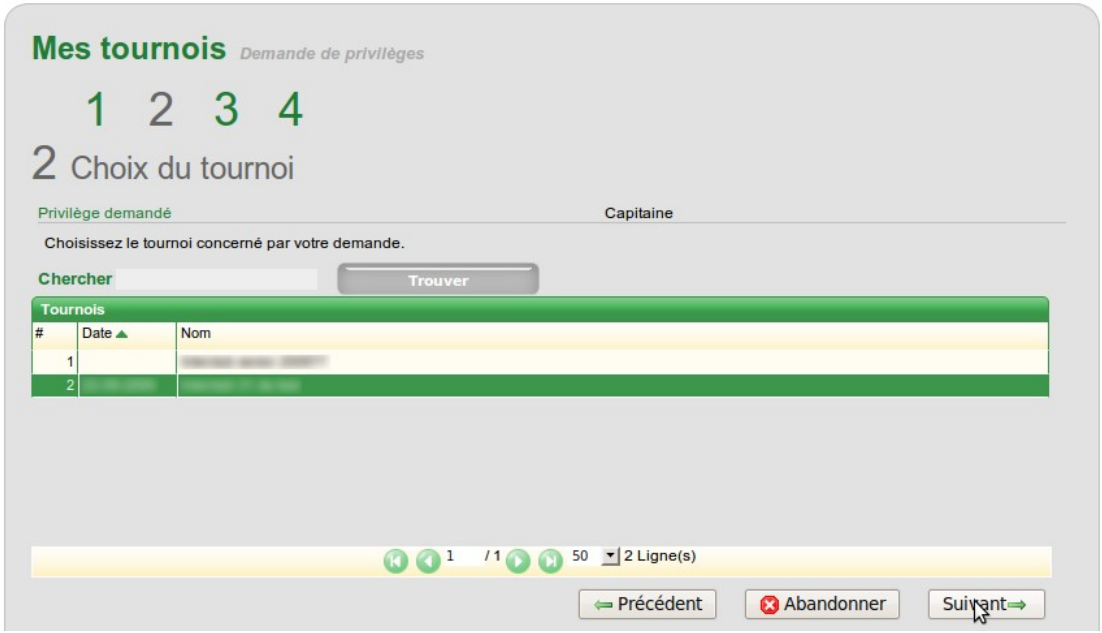


Utiliser le bouton « Privilège ». La demande s'effectue en quatre étape. La première consiste à choisir le type de privilége.

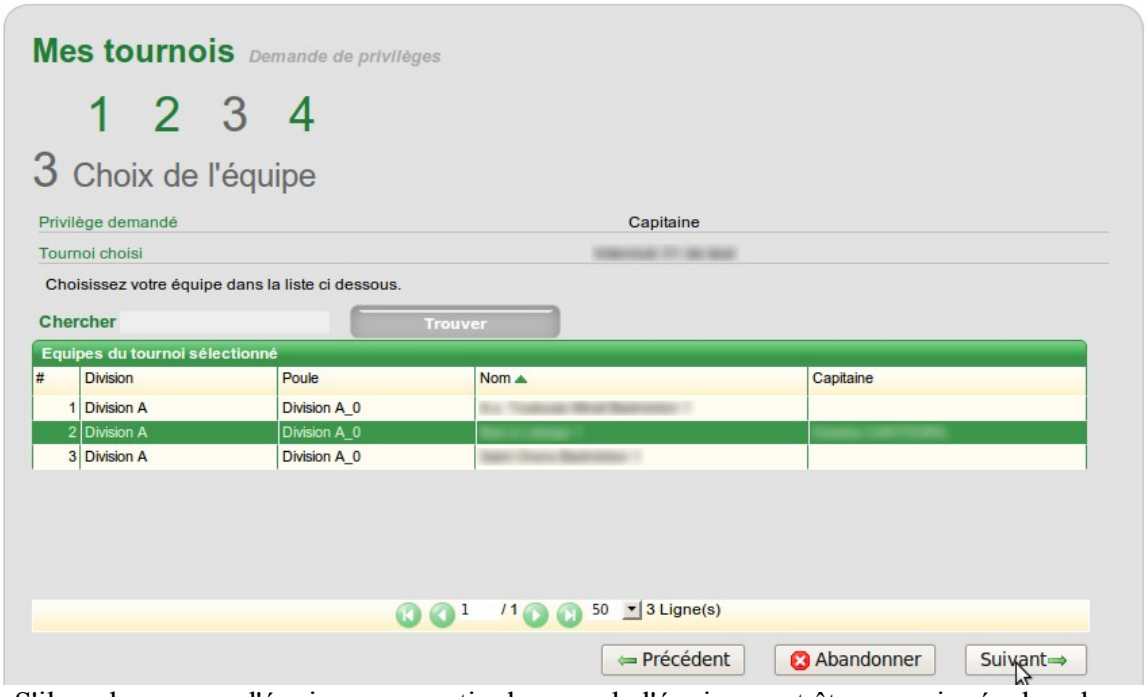
Le privilège « Capitaine » est sélectionné par défaut, utiliser le bouton « Suivant »

Mes tournois
Demande de privilèges
1 2 3
1 Choix du type de privilège
Vous souhaitez obtenir des droits particuliers sur une compétition hébergée sur le site. Choisissez dans les options ci-dessous celle qui correspond à vos attentes. Si vous avez déjà des privilèges sur une compétition, les nouveaux privilèges remplaceront les anciens.
Gestionnaire de tournoi : vous aurez alors accès à toutes les fonctionnalités pour modifier et administrer le tournoi
Assistant : pour les interclubs uniquement, en tant qu'assistant vous pourrez saisir les résultats de toutes les rencontres non validées du tournoi et rajouter les joueurs dans les équipes si nécessaire.
Capitaine d'équipe interclub : en tant que capitaine, vous pourrez ajouter des joueurs de votre club à votre équipe, saisir ou valider les résultats des rencontres de votre équipe et contacter les capitaines des autres équipes.
Juge arbitre ou juge arbitre adjoint : en tant que Juge Arbitre ou adjoint vous pourrez consulter les tableaux, l'échéancier et communiquer vos remarques aux organisateurs.
Abandonner
Suivant

Lors de la deuxième étape, il faut choisir l'interclubs dans lequel joue l'équipe.
Sélectionner le tournoi dans la liste puis utiliser le bouton suivant.

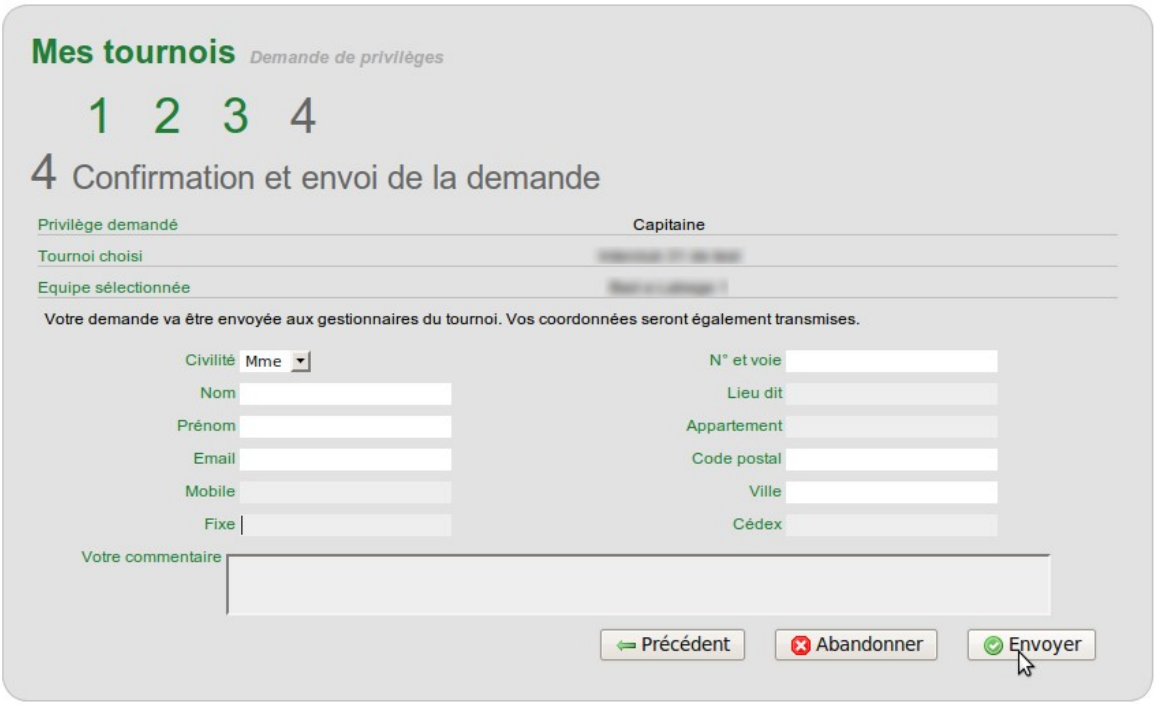


Une fois le tournoi choisi, il faut indiquer l'équipe concernée.



S'il y a beaucoup d'équipe, une partie du nom de l'équipe peut être renseignée dans la zone de saisie « Chercher »; utiliser le bouton « Trouver » pour déclencher la recherche; la liste peut-être triée suivant le contenu d'une colonne en cliquant sur le titre de la colonne.

La dernière étape est l'étape de validation. Le formulaire doit être renseigné avec vos données personnelle. Elles seront communiquées aux organisateurs et aux capitaines des autres équipes pour qu'ils puissent vous contacter.



La demande est envoyée par email aux organisateurs de la compétition. Une notification est envoyé au demandeur lorsqu'un des organisateurs à accepté ou refusé la demande.

Si un capitaine est déjà déclaré pour l'équipe et que les organisateurs valident la demande, le demandeur remplace l'ancien capitaine.

3. Gérer les rencontres

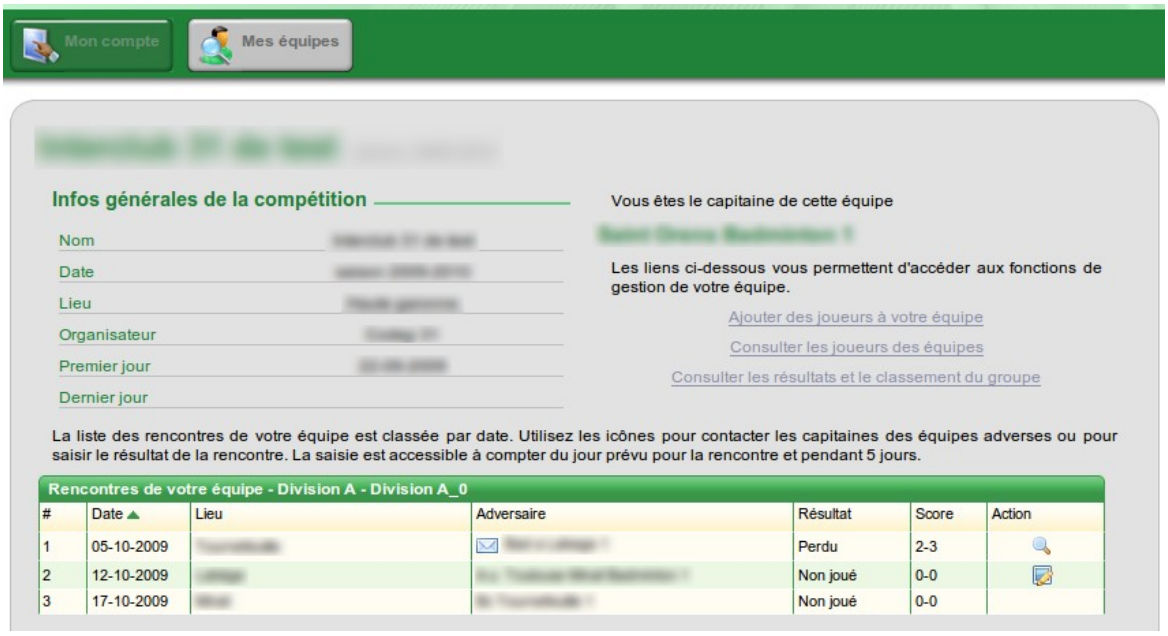
L'accès aux rencontres d'une équipe n'est possible que si au moins un des organisateurs à validé la demande de capitanat. Ensuite, il faut se connecter sur le site BadNet en utilisant l'identifiant et le mot de passe du compte utilisé pour effectuer la demande.

1 Accès aux rencontres de l'équipe

Une fois connecté, utiliser le bouton « Mes Tournois » pour afficher la page avec la liste des tournois du compte. Cliquer sur le nom du tournoi dans la liste.

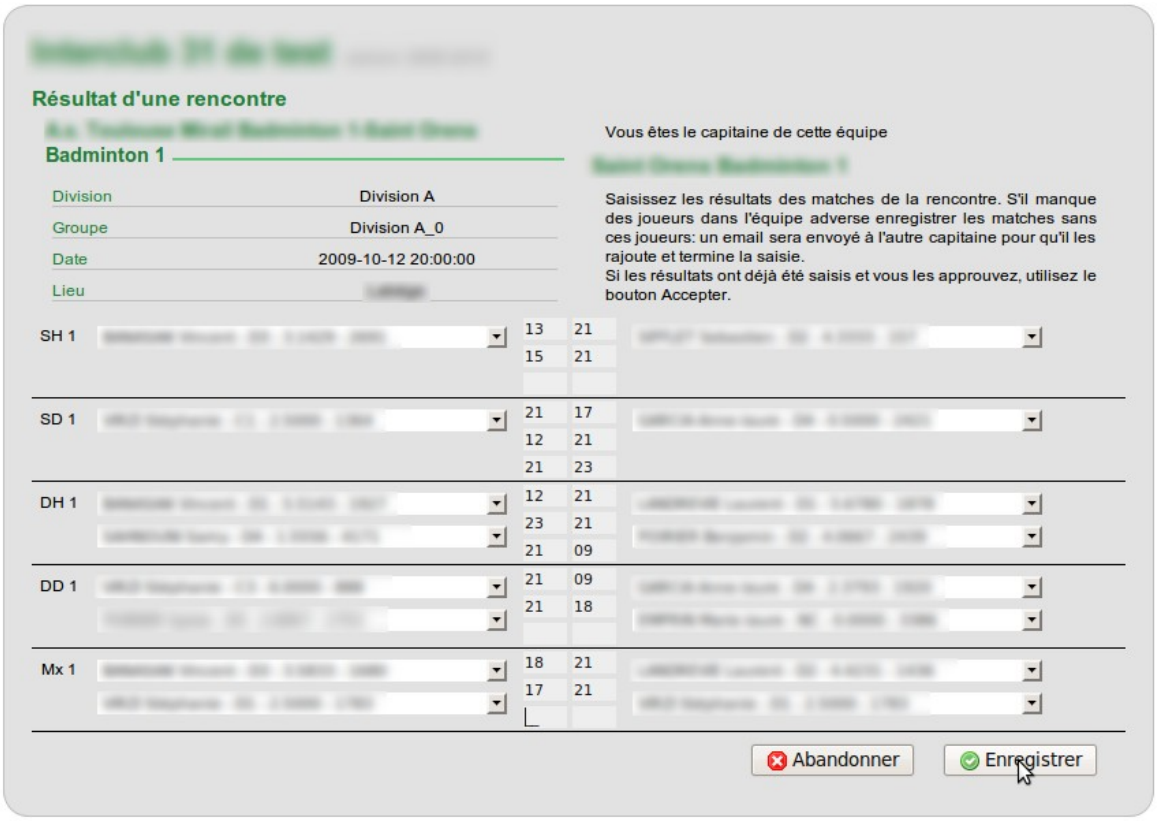
La page de gestion des rencontres de l'équipe s'affiche. La liste contient toute les rencontres classées par date. Dans la colonne adversaire, un click sur l'enveloppe permet d'envoyer un email au capitaine de l'équipe adversaire. Dans la colonne action :

- avant la date prévue de la rencontre, la colonne est vide
- à partir de la date prévue, le crayon permet de modifier le résultat de la rencontre. La saisie est possible pendant 5 jours. Au delà de cette date seul un gestionnaire du tournoi pourra saisir les résultats.
- la loupe permet de consulter le résultat de la rencontre.



2 Résultats d'une rencontre

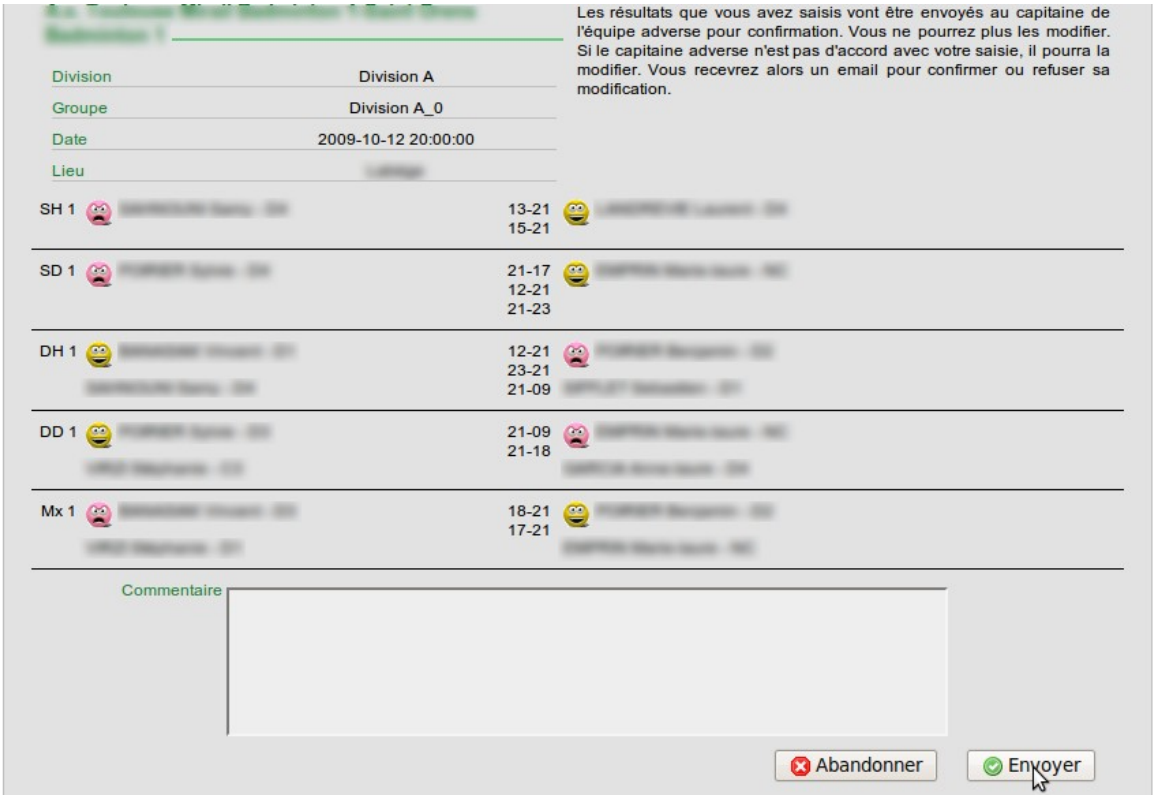
Un click sur le crayon permet d'afficher la page de saisie des résultats des matchs.


Résultat d'une rencontre
Badminton 1
Division
Division A
Groupe
Division A_0
Date
2009-10-12 20:00:00
Lieu
Vous êtes le capitaine de cette équipe
Saisissez les résultats des matches de la rencontre. S'il manque des joueurs dans l'équipe adverse enregistrer les matches sans ces joueurs: un email sera envoyé à l'autre capitaine pour qu'il les rajoute et termine la saisie.
Si les résultats ont déjà été saisis et vous les approuvez, utilisez le bouton Accepter.
SH 1
SD 1
DH 1
DD 1
Mx 1
Abandonner
Enregistrer

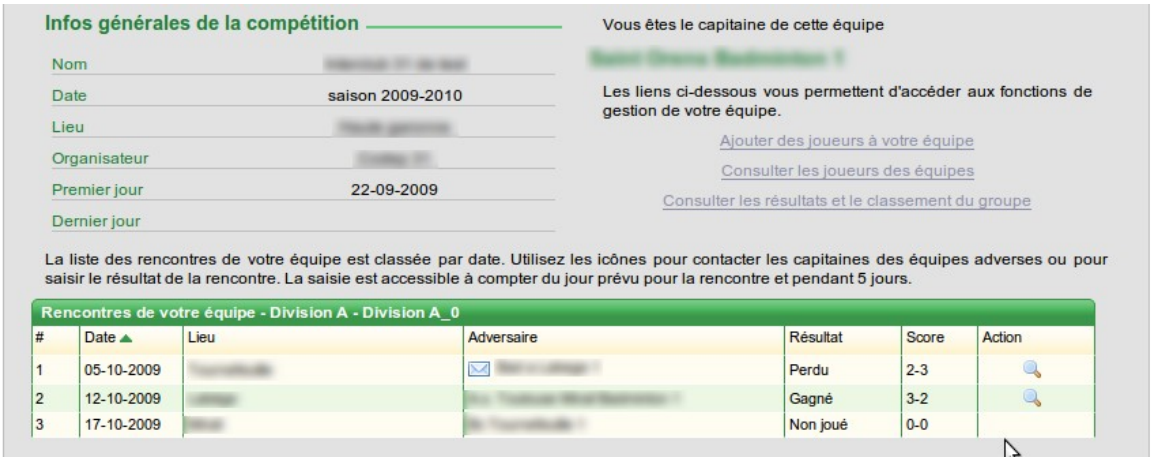
Pour chaque match, les listes proposent les joueurs disponibles, classés par ordre de classement décroissant. S'il manque un joueur dans une liste de l'équipe adverse, seul le capitaine de cette équipe pourra le rajouter. Saisir WO à la place du joueur ou des joueurs manquant puis enregistrer le résultat. La page suivante permet de confirmer la saisie avant la transmission au capitaine de l'équipe adverse.

3 Contrôle et transmission

Cette page permet un dernier contrôle des résultats et la saisie d'un commentaire à l'attention du capitaine de l'équipe adverse.



Le bouton « Envoyer » déclenche l'envoi d'un email au capitaine de l'équipe adverse. Une fois l'email envoyé, le capitaine qui a effectué la saisie ne peux plus modifier les résultats

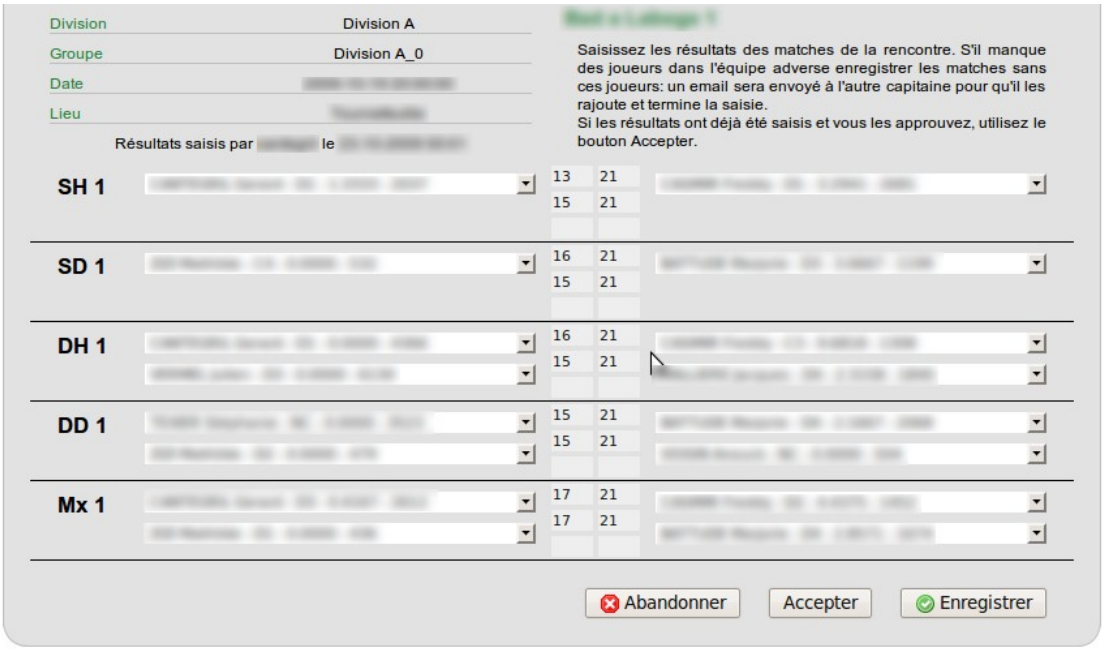

Infos générales de la compétition
Nom
Date
saison 2009-2010
Lieu
Organisateur
Premier jour
22-09-2009
Dernier jour
Vous êtes le capitaine de cette équipe
Les liens ci-dessous vous permettent d'accéder aux fonctions de gestion de votre équipe.
Ajouter des joueurs à votre équipe
Consulter les joueurs des équipes
Consulter les résultats et le classement du groupe
La liste des rencontres de votre équipe est classée par date. Utilisez les icônes pour contacter les capitaines des équipes adverses ou pour saisir le résultat de la rencontre. La saisie est accessible à compter du jour prévu pour la rencontre et pendant 5 jours.
Rencontres de votre équipe - Division A - Division A_0
Date Lieu Adversaire Résultat Score Action
1 05-10-2009 Perdu 2-3
2 12-10-2009 Gagné 3-2
3 17-10-2009 Non joué 0-0

4 Confirmation des résultats

Le capitaine qui n'a pas saisi les résultats reçoit un email contenant les résultats (nom des joueurs et scores de chaque match) et deux liens.

Le premier lien permet de confirmer directement les résultats. Une fois confirmés, les résultats sont verrouillés et aucun capitaine ne peux les modifier. Seul un gestionnaire du tournoi pourra intervenir et apporter des modifications.

Le second lien permet au capitaine de modifier les résultats. Il doit l'utiliser en particulier quand il manque des joueurs de son équipe. Après avoir rajouté les joueurs manquant, il modifie les résultats et utilise le bouton « Enregistrer » pour les contrôler et les envoyer au capitaine de l'équipe adverse.



L'utilisation du bouton « Accepter » permet de confirmer les résultats saisi par le premier capitaine. C'est l'équivalent du premier lien présent dans l'email. Il est utile en cas de perte de l'email proposant les résultats.

Attention : si les résultats sont modifiés et que le bouton « Accepter » est utilisé, les résultats validés ne seront pas ceux modifiés mais ceux avant modification. Un capitaine ne peut valider les résultats qu'il a lui même saisi.

5 Ajout de joueur

L'ajout de joueur est accessible à partir du lien « Ajouter des joueurs à votre équipe » dans la page contenant la liste des rencontres. La page propose par défaut les joueurs du club de l'équipe. Seul les joueurs licenciés sont affichés; Il est possible d'afficher et de sélectionner les joueurs d'un autre club.

Interclub 31 de test
saison 2009-2010
Critères de filtrage
Homme
Femme
Nom ou licence
Club badmi
Filtrer
Fayence - ALPHABAD - A Badminton Du Canton De Fayence
Étaples - ASEB - A S Etaples Badminton
Genilac - ABG 42 - A. De Badminton De Genilac
Saint-Brieuc - ALBCB - A. L. Badminton Club Briochin
Le Palais-sur-Vienne - ALPB - A.
Abandonner
Enregistrer
Inscrit dans autre équipe
Inscrit dans votre équipe
Joueurs classés
Genre Nom Prénom Licence Rang Club
1 Femme 0 2268
2 Homme 0 2268
3 Homme NC,NC,NC 0 2268

Dans la zone de saisie « Club » renseigner tout ou partie du nom, du sigle ou de la ville du club. A partir de la troisième lettre, la recherche est lancée et les clubs correspondant au critère sont affichés dans la liste. La recherche peut-être longue, il faut avoir la patience d'attendre quelques secondes. La partie du nom correspondant au critère est affichée en gras. Une fois le club repéré, le sélectionner dans la liste puis utiliser le bouton « Filtrer » pour remplacer le joueurs de la liste par ceux du club sélectionné.

Attention: le club doit être obligatoire sélectionné dans la liste. Une fois le club sélectionné, il ne faut plus rien saisir dans la zone de saisie « Club » avant d'utiliser le bouton « Filtrer ».